



# JURNAL GEOGRAFI

JURUSAN GEOGRAFI FIS UNP

Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang

Print ISSN : 2086-7042

Online ISSN : 2614-6525

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS PROYEK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *TOUR BUILDER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 LONG IKIS

Iya' Setyasih<sup>1</sup>, Zeni Haryanto<sup>2</sup>, Sarifah Nurul Wahidah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Geografi, FKIP Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Mulawarman

[iyasetyasih@gmail.com](mailto:iyasetyasih@gmail.com)

[Doi.org/10.24036/geografi/vol9-iss1/935](https://doi.org/10.24036/geografi/vol9-iss1/935)

### ABSTRAK

Pembelajaran yang efektif dapat memberdayakan siswa dalam proses belajar mengajar, salah satunya pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Long Ikis dan pengaruh model *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder*. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Berdasarkan hasil penelitian kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *pre test* 62,7 dan nilai *post test* 71,4 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai *pre test* 61,3 dan nilai *post test* 65,5. Hasil analisis data pengujian *Independent Sample T-test* data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikan 0,000 yang berarti  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga ada pengaruh pada hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Long Ikis setelah menggunakan model *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* pada mata pelajaran geografi. Sebagai pengajar hendaknya menjadikan model *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder* ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan di kelas sesuai dengan topik dan konten pembelajaran tertentu yang relevan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

**Kata kunci:** *discovery learning*; *tour builder*; hasil belajar geografi

### ABSTRACT

Effective learning can empower students in the teaching and learning process, one of them is learning by using a project-based *discovery learning* model with a media *tour builder*. This study aims to determine the learning outcomes of class XI students of SMA Negeri 1 Long Ikis and the effect of the project-based *discovery learning* model with a media *tour builder*. This type of research is quantitative with a *quasi experimental design* method. Based on the experimental class research results obtained an average *pre-test* value of 62.7 and *post-test* score of 71.4 while in the control class the value of *pre-test* was 61.3 and *post-test* value of 65.5. The results of the analysis of the *Independent Sample T-test* data *pretest* and *posttest* data showed a significant value of 0,000 which means  $< 0.05$ . This shows that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, meaning that there were differences in learning outcomes in the experimental class and in the control class so that there was an influence on the learning outcomes of SMA Negeri 1 Long Ikis students after using a project-based *discovery learning* model using media *tour builder* in geography subjects. As instructors should make the project-based *discovery learning*

*model with this media builder tour as an alternative learning model that can be used in class according to specific topics and relevant learning content in order to improve student learning outcomes in geography subjects.*

**Keywords:** *discovery learning; tour builder; learning outcomes*

## Pendahuluan

Pembelajaran geografi pada hakekatnya adalah mengkaji dan menelaah tentang semua aspek-aspek yang terdapat di muka bumi. Oleh karena itu, penjabaran konsep-konsep, pokok bahasan, dan subpokok bahasannya harus disesuaikan dan diserasikan dengan tingkat pengalaman dan perkembangan psikologi siswa pada jenjang-jenjang pendidikan (Nursid, 2001: 9). Pemahaman dan rasa ingin tahu mengenai ilmu geografi dikalangan siswa masih relatif rendah, sering merasa ngantuk dan bosan saat mengikuti pembelajaran geografi, siswa beranggapan bahwa dalam belajar geografi hanya cukup dengan menghafal dan siswa yang mengalami kesulitan belajar, biasanya akan merasa semakin terbebani. Proses belajar mengajar yang selama ini diterapkan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga menciptakan suasana belajar yang berpusat pada guru dan monoton.

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena model pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menjadi landasan dan pedoman dalam merancang dan melaksanakan setiap langkah yang ada dalam proses pembelajaran. Kesalahan dalam memilih model pembelajaran akan berakibat pada hasil belajar. Maka dari itu, setiap guru berkewajiban untuk memilih dengan baik

model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bidang ilmu yang diajarkan dan juga sesuai dengan karakteristik para siswa serta konteks dimana mereka mengajar. Dari beberapa model pembelajaran yang saat ini diterapkan di Indonesia, yang diadopsi dalam kurikulum 2013, salah satunya adalah model pembelajaran *Discovery Learning* (DL).

Penggunaan model pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa menjadi aktif, kreatif, serta dengan mudah mempelajari konsep. Salah satu caranya dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* yang merupakan suatu model mengajar yang diterapkan oleh guru agar pengajaran dapat berlangsung lebih efektif, dan efisien yang di dalamnya terdapat langkah-langkah yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang tersusun rapi dan logis sehingga tujuan pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai.

Menurut Mubarok (2014) model pembelajaran ini diawali dengan guru memberikan pertanyaan yang merangsang berpikir siswa dan mendorongnya untuk membaca buku dan melakukan aktivitas belajar lainnya. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada siswa

mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis tersebut yang dilanjutkan dengan pengolahan data yang diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sumber data lainnya. Lalu, guru melakukan pemeriksaan dengan cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan hasil dan pengolahan data. Selanjutnya, guru dan siswa menarik kesimpulan untuk dijadikan prinsip umum yang berlaku untuk semua masalah yang sama.

Hasil penelitian Miswar (2015) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan rata-rata nilai gain pada kelas yang diberi perlakuan model *discovery learning* dan pada kelas yang diberi perlakuan metode ceramah, untuk nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Penelitian Nuriyah (2016) menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dan terjadi peningkatan hasil belajar dari perlakuan I hingga II. Agar pembelajaran lebih efektif, maka penggunaan model pembelajaran harus disertai dengan media pembelajaran yang sesuai. Media tersebut salah satunya adalah *tour builder*.

*Tour builder* bisa menjadi media untuk melakukan pembelajaran bagi guru karena selain mudah untuk dipahami oleh siswa, *tour builder* juga mudah di akses hanya dengan menggunakan browser *Chrome*. Pembelajaran menggunakan *tour builder* sangat cocok di lakukan di sekolah-sekolah yang masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi karena *tour builder* membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih,

dan berfikir kreatif. Selain itu pembelajaran menggunakan *tour builder* juga sesuai dengan mata pelajaran geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna, sumber daya alam, negara maju dan negara berkembang dan lain-lain. Penggunaan media *tour builder* hanya dapat dilakukan disekolah yang memiliki koneksi internet yang baik, karena *tour builder* mencakup gambar dan video sehingga memudahkan penggunaan media dalam proses belajar mengajar, selain koneksi internet yang baik, penggunaan media *tour builder* juga memerlukan layar LCD proyektor yang dapat memaksimalkan guru dalam menggunakan media *tour builder*.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Long Ikis setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder*. 2) mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Long Ikis.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental, dengan tujuan penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan media *tour builder* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Long Ikis Variabel dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* dengan

media *tour builder* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y) dengan populasi yaitu seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Long Ikis, total siswa sebanyak 136 siswa yang terdiri dari 4 kelas. Tiap kelas rata-rata memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 34 siswa. Subyek penelitian 2 kelas yaitu kelas XI IPS 4 (Kelompok Eksperimen) dan Kelas XI IPS 3 (Kelompok Kontrol), dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dengan instrumen tes yaitu pre test dan post test. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa sesudah diberikan perlakuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes berbentuk objektif pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Penggunaan tes ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disediakan. Melalui teknik tes ini akan didapatkan data berupa skor tes awal dan tes akhir dari kelas kontrol dan kelas

eksperimen.

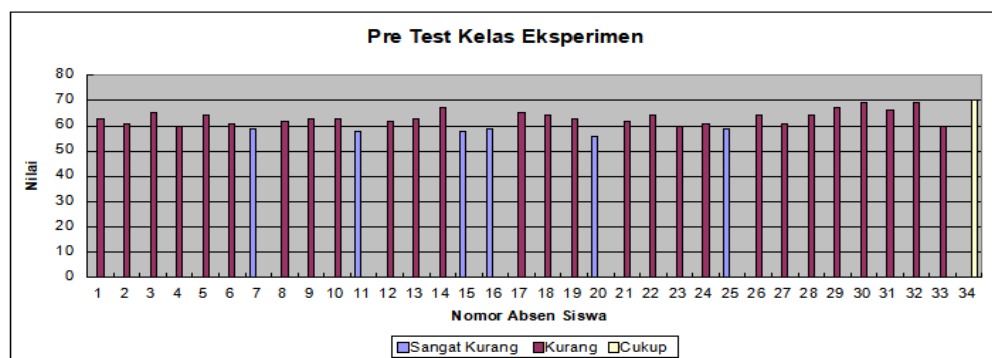
Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan statistik, dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *independent sample t test*. Kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 21.0 *for windows*. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga adanya pengaruh pada hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Long Ikis setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* pada mata pelajaran geografi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

#### a. Pre Test

Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* dengan soal pilihan ganda 20 butir dan soal essay 10 butir sesuai langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis proyek dengan media *Tour Builder* di kelas eksperimen. Hasil pre test diperoleh nilai terendah yaitu 35 dan tertinggi yaitu 75.



**Gambar 1.** Pre Test Kelas Eksperimen  
Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan gambar 1 hasil *pre test* siswa kelas XI IPS 4 tersebar pada kategori sangat kurang, kurang, dan cukup. Hasil perhitungan nilai rata-rata

*pre test* yaitu 62,7. Berikut tabel kriteria nilai hasil *pre test* kelas eksperimen.

**Tabel 1.** Nilai Hasil Pre Test Kelas Eksperimen

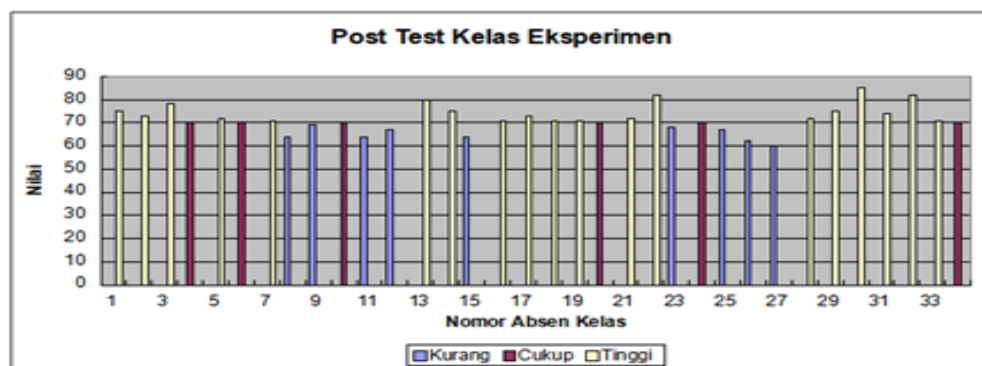
No	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$90 \leq X \leq 100$	Baik Sekali	0	0%
2.	$80 \leq X < 90$	Baik	0	0%
3.	$70 \leq X < 80$	Cukup	1	2%
4.	$60 \leq X < 70$	Kurang	28	82%
5.	$0 \leq X < 60$	Kurang Sekali	6	16%
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 nilai *pre test* siswa yang memperoleh nilai kurang sekali berjumlah 6 siswa, nilai kurang berjumlah 28 siswa, dan nilai cukup berjumlah 1 siswa. Hasil rata-rata *pre test* siswa 62,7 masuk kedalam kategori kurang.

#### b. Post Test

Hasil *post test* siswa kelas XI IPS 4 setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *Tour Builder*. Diperoleh nilai siswa yang tertinggi 82 sementara nilai terendah siswa yaitu 60.



**Gambar 2.** Post Test Kelas Eksperimen

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan hasil *post test* yang diperoleh siswa kelas XI IPS 4 tersebar pada kategori kurang, cukup, dan tinggi.

Hasil perhitungan nilai rata-rata *post test* yaitu 71,4. Berikut tabel kriteria nilai hasil *post test* kelas eksperimen:

**Tabel 2.** Nilai Hasil Post Test Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$90 \leq X \leq 100$	Baik Sekali	0	0%
2.	$80 \leq X < 90$	Baik	19	56%
3.	$70 \leq X < 80$	Cukup	6	18%

4.	$60 \leq X < 70$	Kurang	9	26%
5.	$0 \leq X < 60$	Kurang Sekali	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	<b>100%</b>

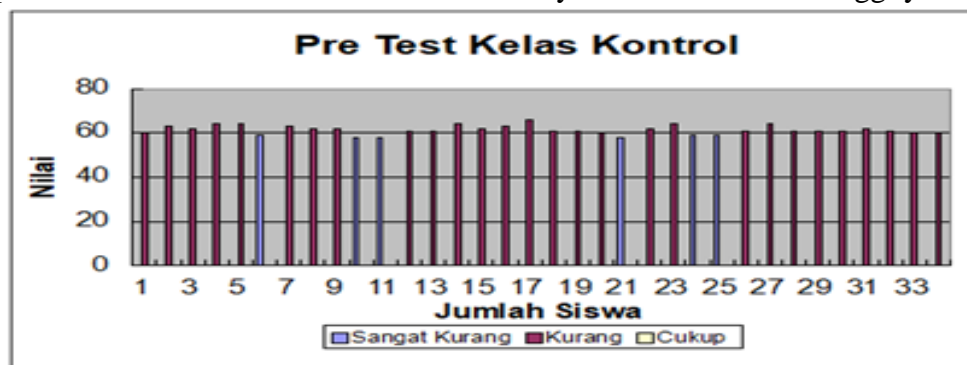
Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 2 nilai *post test* siswa yang memperoleh nilai kurang berjumlah 9 siswa, nilai cukup berjumlah 6 siswa, dan nilai baik berjumlah 19 siswa. Hasil rata-rata *post test* siswa 71,4 masuk kedalam kategori cukup.

## 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

### a. Pre Test

Hasil *pre test* siswa sebelum penerapan model konvensional, diperoleh nilai siswa yang terendah yaitu 58 dan nilai tertinggi yaitu 66.



**Gambar 3.** Pre Test Kelas Kontrol

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan gambar 3 hasil *pre test* siswa kelas XI IPS 3 tersebar pada kategori sangat kurang, kurang, dan

cukup. Hasil perhitungan nilai rata-rata *pre test* yaitu 61,3.

**Tabel 3.** Nilai Hasil Pre Test Kelas Kontrol

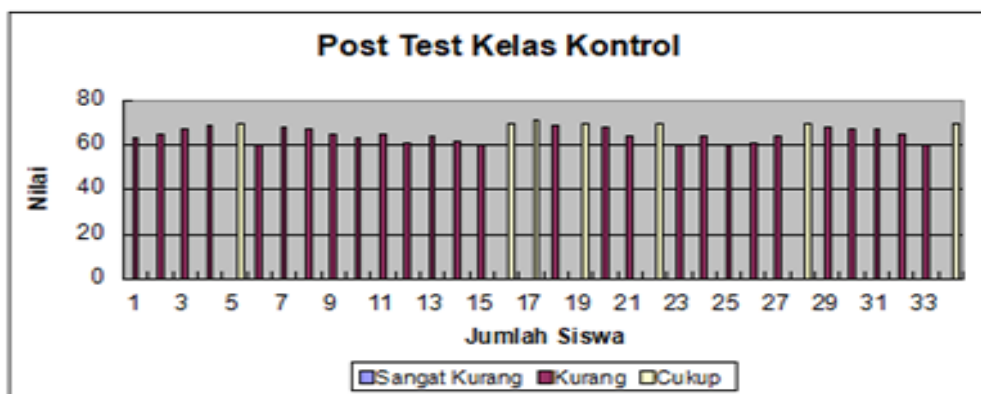
No	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$90 \leq X \leq 100$	Baik Sekali	0	0%
2.	$80 \leq X < 90$	Baik	0	0%
3.	$70 \leq X < 80$	Cukup	6	18%
4.	$60 \leq X < 70$	Kurang	28	82%
5.	$0 \leq X < 60$	Kurang Sekali	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 3 diketahui nilai *pre test* kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai kurang sekali berjumlah 6 siswa, nilai kurang berjumlah 28, nilai cukup berjumlah 1 siswa. Hasil rata-rata *pre test* siswa 61,3 masuk kedalam kategori kurang.

### b. Post test

Hasil *post test* siswa kelas XI IPS 3 setelah penerapan model konvensional, diperoleh nilai tertinggi yaitu 71 dan nilai terendah yaitu 60.



**Gambar 4.** Post Test Kelas Kontrol

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan gambar 4 hasil *post test* siswa kelas XI IPS 3 tersebar pada kategori sangat kurang, kurang, dan cukup. Hasil perhitungan nilai rata-rata *post test* yaitu 65,5. Berikut tabel kriteria nilai hasil *post test* kelas kontrol:

**Tabel 4.** Nilai Hasil Post Test Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$90 \leq X \leq 100$	Baik Sekali	0	0%
2.	$80 \leq X < 90$	Baik	0	0%
3.	$70 \leq X < 80$	Cukup	7	21%
4.	$60 \leq X < 70$	Kurang	27	79%
5.	$0 \leq X < 60$	Kurang Sekali	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 4 nilai *post test* siswa yang memperoleh nilai kurang berjumlah 27 siswa, nilai cukup

berjumlah 7 siswa. Hasil rata-rata *post test* siswa 71,4 masuk kedalam kategori cukup.

### 3. Analisis Data

#### a. Pengaruh *Discovery Learning* Berbasis Proyek Dengan Media *Tour Builder*

Hasil rata-rata nilai tes awal (*pretest*) hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 62,7 dan 61,3 pada kelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan tetapi tidak terlalu besar. Dengan demikian, kelas kontrol dan eksperimen dianggap memiliki kemampuan awal setara atau homogen.

Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) 71,4 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) 65,5.

#### b. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan menggunakan program SPSS 21.0 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas  $< 0.05$ , maka data berdistribusi tidak normal dan jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas  $> 0.05$ , maka data berdistribusi normal. Hasil perhitungan



uji normalitas pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Hasil uji normalitas data penelitian

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Kelas Eksperimen (DL)	,113	34	,200 <sup>*</sup>	,976	34	,630
Post Test Kelas Eksperimen (DL)	,136	34	,116	,957	34	,192
Pre Test Kelas Kontrol (Konvensional)	,136	34	,110	,959	34	,224
Post Test Kelas Kontrol (Konvensional)	,132	34	,144	,917	34	,014

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 5 nilai signifikansi (Sig) data Hasil Belajar Siswa *Based on Mean* adalah 0,218. Nilai tersebut berarti  $> 0,05$  sehingga data hasil belajar siswa dapat dinyatakan berdistribusi homogen. Pengujian ini dilakukan untuk melihat kesamaan beberapa bagian sampel.

### c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak homogen.

**Tabel 6.** Hasil uji homogenitas data penelitian

Test of Homogeneity of Variance					
		<u>Levene</u> Statistic	df1	df2	<u>Sig.</u>
<u>Hasil</u>	Based on Mean	1,547	1	66	,218
	Based on Median	1,311	1	66	,256
<u>Belajar</u>	Based on Median and with	1,311	1	47,186	,258
<u>Siswa</u>	adjusted <u>df</u>				
	Based on trimmed mean	1,471	1	66	,229

Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 6. nilai signifikansi (Sig) data Hasil Belajar Siswa *Based on Mean* adalah 0,218. Nilai tersebut berarti  $> 0,05$  sehingga data hasil belajar siswa dapat dinyatakan berdistribusi homogen.

Pengujian ini dilakukan untuk melihat kesamaan beberapa bagian sampel.

### d. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T. Perhitungan uji T menggunakan metode uji *Independent samples T test*. Uji ini



digunakan untuk mengetahui perbedaan rata rata dari dua sample yaitu *pretest* dengan *posttest*. Hasil perhitungan uji

*independent sampel t test* pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1,547	,218	5,181	66	,000	5,912	1,141	3,634	8,190
	Equal variances not assumed			5,181	66,479	,000	5,912	1,141	3,626	8,197

Sumber: Data Penelitian 2019

Dari hasil analisis data melalui uji beda (*independent sampel t test*) diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig (2-tailed)*) kurang dari 0,05 ( $\text{sig} < 0,05$ ) yaitu sig 0,000. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (pembelajaran dengan *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder*) dan kelas kontrol (pembelajaran dengan model konvensional). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat di simpulkan adanya pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder* terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. Pembahasan

##### a. Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Long Ikis

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti, terlihat bahwa adanya perbedaan rata – rata antara *pretest*

dan *posttest* pada kelas XI IPS 3. Saat *pretest* rata-rata 61,3 kemudian setelah menerapkan model konvensional mengalami peningkatan rata-rata menjadi 65,5 saat *posttest*. Berbeda dengan rata-rata nilai kelas XI IPS 4 saat *pretest* rata-rata 62,7 kemudian setelah menerapkan model *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder* mengalami peningkatan rata-rata *posttest* 71,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pada hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam menjawab soal dengan faktor penyebaran dan sebaran flora fauna di Indonesia.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Miswar (2015) menunjukkan bahwa nilai pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *discovery learning* lebih tinggi dari nilai pada kelas kontrol

dengan model ceramah. Pembelajaran geografi dengan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah jenuh. Penggunaan model ini juga menuntut siswa untuk aktif menganalisis dan mengembangkan keterampilan untuk membuat proyek *tour builder* sesuai dengan tema subbab yang telah di bagikan kepada masing-masing kelompok, dalam pembuatan proyek *tour builder* masing-masing kelompok mengumpulkan sendiri data-data yang di perlukan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siahaan (2016) yang menunjukkan bahwa hasil belajar geografi di kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *discovery learning* lebih tinggi dari hasil belajar pada kelas kontrol. Hasil penelitian ini dikuatkan dengan teori yang di kemukakan oleh Sumarmi (2012) bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa, bertujuan untuk mengembangkan kemandirian lebih pada diri siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar secara mandiri dalam kegiatan kerja proyek.

Pembelajaran *discovery* menurut Cahyo (2013) ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi. Salah satu keunggulan model pembelajaran *discovery* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Sardiman (1990)

mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar di kelas, aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Dalam belajar siswa diharuskan untuk berpikir dan berbuat karena setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi.

#### ***b. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Proyek dengan media Tour Builder***

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data melalui uji beda (*independent sampel t test*) diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig (2-tailed)*) kurang dari 0,05 ( $\text{sig} < 0,05$ ) yaitu sig 0,000. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak (pembelajaran dengan model konvensional tidak berpengaruh signifikan hasil belajar siswa) dan  $H_a$  diterima (pembelajaran dengan *discovery learning* berbasis proyek dengan media *tour builder* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa).

Teori yang sejalan dengan penelitian ini adalah teori dari Nurohman (2007) yaitu pembelajaran berbasis proyek memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan produk kerja. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmana (2015) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *project based learning* dan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk kreatif dan mandiri menghasilkan produk sebagai hasil pembelajaran. PGHP (2008) menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek mendorong pengembangan produk pembelajaran secara nyata sesuai dengan kegiatan sebenarnya. Pengembangan produk ini menumbuhkan sikap positif siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Adanya kelebihan model pembelajaran berbasis proyek menjadi pilihan sebagai model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dilatih untuk terampil dalam kegiatan ilmiah, seperti: keterampilan observasi lapangan, kemampuan analisis,

mengorganisasi data, membuat laporan, dan presentasi.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Long Ikis pada materi flora fauna di Indonesia dan Dunia maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre test* 62,7 *posttest* 71,4 dengan nilai minimum 56 dan maximum 70 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pre test* 61,3 *post test* 65,5 dengan nilai minimum 58 dan maximum 60
2. Berdasarkan hasil pengujian *Independent Sample T-test* data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikan 0,000 yang berarti  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga adanya pengaruh pada hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Long Ikis setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis proyek dengan menggunakan media *tour builder* pada mata pelajaran geografi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. <<http://repository.upi.edu/>> diakses pada tanggal 18 maret 2019

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Cahyo, Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: DIVA press
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, Benjamin S, etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objective : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Berlin, Sani. 2014. *Strategi Pembelajaran didalam Kelas* . Bandung: Alfabet
- Bruner, J.S. 1961. *The Act of Discovery*. New Jersey : Prentice Hall, INC., Englewood Cliffs.
- Danial, Endang dan Warsiah, Nanan. 2009. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara. <<http://eprints.ums.ac.id/>> diakses pada tanggal 18 maret 2019
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung. <<http://digilib.unila.ac.id/>> diakses pada tanggal 19 maret 2019
- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka. <<http://eprints.ums.ac.id/>> diakses pada tanggal 15 maret 2019
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia.<<http://eprints.ums.ac.id/>> diakses pada tanggal 10 maret 2019
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Markaban. 2006. *Model Pembelajaran Matematika dengan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta : PPPG Matematika Depdiknas
- Mubarok, Chusni & Edy Sulisty. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tiv Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 251-221
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurohman, S. 2007. *Pendekatan Project Based Learning sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika*. Artikel Jurusan Pendidikan Fisik FMIPA UNY, (Online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132309687/project-based-learning.pdf>), diakses pada tanggal 13 november 2019
- PGHP. 2008. *Inovasi Project Base Learning*, (Online). (<http://gatothp2000.wordpress.com/2008/02/27/sionet>), diakses pada tanggal 13 november 2019
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva PRESS. Yogyakarta. <<http://repository.upi.edu/>> diakses pada tanggal 24 maret 2019
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada

- Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Grafindo Persada
- Syah dalam Hosnan (2014). *Prosedur pengaplikasian model discovery learning*. <<http://digilib.unila.ac.id/>> diakses pada tanggal 24 maret 2019
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Schank, R. C. and Cleary, C. 1994. *Engines for Education*.
- SSME, 2006. *Project-Based Learning*, (Online). ([http://ssme.fedu.metu.edu.tr/ssme/index2.php?option=com\\_contrnt&do\\_pdf=1&id=94](http://ssme.fedu.metu.edu.tr/ssme/index2.php?option=com_contrnt&do_pdf=1&id=94)), diakses 13 november 2019.
- Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta <<https://journal.unnes.ac.id>> diakses pada tanggal 25 maret 2019
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. ARRuzz Media. Yogyakarta. <<http://digilib.unila.ac.id/>> diakses pada tanggal 25 maret 2019
- Sumadi Sutrijat. 1999. *Geografi 1 Sekolah Menengah Umum Kelas 1. Departemen pendidikan dan kebudayaan*. Jakarta. <<http://digilib.unila.ac.id/>> diakses pada tanggal 25 maret 2019.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Thomas, J.W., 2000. *A Review of Research On Project-Based Learning. Supported by The Autodesk Foundation 111 McInnis Parkway San Rafael, California*, (Online), <<http://www.autodesk.com/foundation>>, diakses 13 november 2019.
- Uha, Ismail Nawawi. 2013. *Budaya Organisasi Kepemimpinan dan kinerja*, Jakarta: Kencana.